Das Buch des Imperiums

Der Aufstieg des Imperiums der Menschen

Die Geschichte des Imperiums der Menschen ist eine sehr wechselvolle. Zwar ist es gegenwärtig der zentrale Machtfaktor der bekannten Welt, doch ist mit seinem Aufstieg auch die Zahl seiner Feinde gewachsen. In früheren Zeiten, als alle Macht in den Händen der Elfen lag, waren die Menschen nur eine Rasse unter vielen. Ihre große Kraft, Intelligenz, Ausdauer und Geschicklichkeit machten sich die herrschenden Elfengeschlechter zunutze: Menschen wurden als Arbeitskräfte und Soldaten eingesetzt, wobei sie im System der elfischen Lehnsherrenschaft zu leben hatten, was de facto die Sklaverei bedeutete.

Im Laufe der Jahrhunderte erhielten die Menschen zwar mehr und mehr Rechte, doch echte Freiheit erlangten sie nie. Dies sollte sich erst ändern, als ein junger Schildknappe namens Beroll einen großen Elfenprinzen im Kampf gegen einen gewaltigen Dämon begleitete. Mit Hilfe eines gewaltigen magischen Schwertes sollte der Kreatur der Garaus gemacht werden. Valareth, der Elfenprinz besiegte den Dämon, doch fand er bei diesem Unterfangen selbst den Tod. So brachte Beroll das mächtige Schwert Sardasil in seinen Besitz und kehrte zu den Seinen zurück. Zu jener Zeit gab es überall Widerstandsgruppen, die sich für die Unabhängigkeit der Menschen erhoben, doch noch waren sie unorganisiert und schlecht ausgerüstet. Beroll sollte den Widerstand einigen und das erste Heer der Menschen aufstellen, an dessen Spitze er sich selber setzte.

Es kam eine Zeit des Krieges über das Land und viele wurden in zahllosen Schlachten getötet. Doch hatten die mächtigen Elfenfürsten den Widerstandswillen der Menschen unterschätzt. In der größten aller Schlachten fiel zwar Beroll, doch konnte man den Elfen schreckliche Verluste beibringen. So beschlossen viele von ihnen, den Kontinent zu verlassen und ihr Heil in der Ferne zu suchen. Berill, der Sohn Berolls, übernahm Macht und Schwert seines Vaters und führte die Menschen in den letzten Kampf, der

mit der Niederlage der Elfen endete. Auf den Ruinen der Elfenstadt Elianhay entstand Emessa, die Hauptstadt des Menschenreiches.

Dieses Reich bestand zunächst aus vielen konkurrierenden Provinzen und erst mit der Gründung des Kaiserheeres wurde ein Machtfaktor geschaffen, der stark genug war, das gesamte Reich zu einigen. Es folgten Jahrhunderte unglaublicher Blüte, und das Imperium stieg zu einem mächtigen Staat auf, dessen Einfluß bis in die entlegensten Teile der bekannten Welt reichte. Doch brachte die neue Macht auch neue Probleme mit sich: Die Orkkriege waren die erste wirkliche Herausforderung für das kaiserliche Heer. Zwar konnten die Invasoren vernichtet werden, doch hatte dieser Sieg einen hohen Preis: Den Tod des Kaisers und den Verlust des Schwertes Sardasil, des imperialen Machtsymbols, an die Orks.

Es kam eine Zeit von Niedergang, Bügerkrieg und Intrigenspiel, die erst Erwyn IV. (besser bekannt unter dem Namen der Grausame) beendete. Es begann nun ein kurzes Zeitalter der Ruhe, aber der Expansionsdrang des Imperiums war ein für alle mal gebrochen. Aus der ehemaligen Eroberungsarmee wurde nun eine Garnisonsarmee. Die Provinzheere wurden zu den privaten Truppen der Gouverneure und Statthalter. Nur das Kaiserheer und die enge Bindung der regierenden Adelsfamilien an Emessa konnten den Zerfall des Imperiums und die Ablösung einzelner Städte oder Provinzen vom Reich verhindern.

Doch der Schlaf des Imperiums wurde jäh unterbrochen, als Berichte aus den Nordprovinzen auftauchten, in denen von Angriffen seltsamer Kreaturen auf Siedlungen im Norden berichtet wurde. Die unbekannten Feinde schienen aus dem im Norden gelegenen Eisreich von Isthak zu stammen. Das Imperium brach nun zu seinem ersten Feldzug seit mehr als 200 Jahren auf, um nach Isthak vorzustoßen. Die Operation endete jedoch in einem militärischen Fiasko und das kaiserliche Heer wurde vernichtet. In Emessa beschloß man nun, keine weiteren Abenteuer zu wagen und statt dessen die Grenzen im Norden besser zu sichern. So kehrte in den betroffenen Provinzen allmählich wieder Ruhe ein.

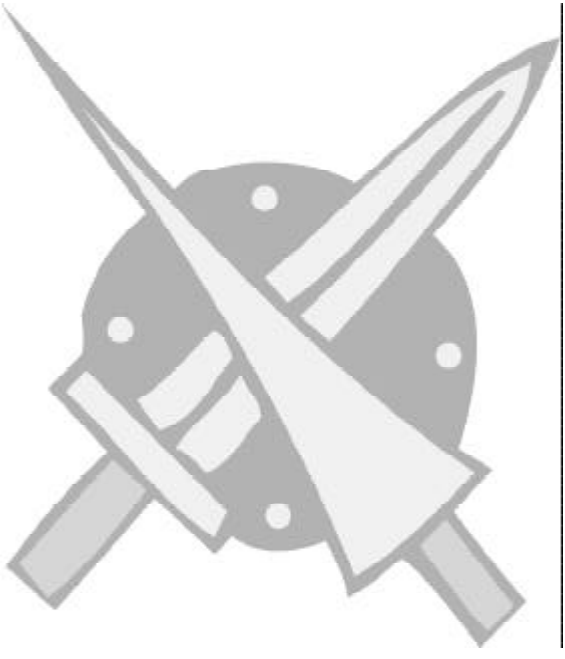
Doch damit wurden die Probleme nicht geringer: Im Osten rückten die unter dem schrecklichen Clanngett vereinten Orkstämme wieder gegen imperiales Gebiet vor. Ein militärisches Bündnis zwischen dem Imperium und dem ebenfalls von Orks bedrohten Zwergenreich von Gaeta brachte schließlich den gewünschten Erfolg und die Orks konnten von einem vereinten Menschen- und Zwergenheer vertrieben werden. Die verwüsteten Ostgebiete jedoch sollten nie wieder besiedelt werden.

Noch schlimmer sollte es für das Imperium kommen, als die rohstoffreichen Südprovinzen versuchten, sich vom Reich zu lösen. Ein erbitterter Bürgerkrieg, der schreckliche Opfer forderte, war die Folge. Am Ende unterlagen die imperialen Truppen den Rebellen, und der Kaiser mußte die aufständischen Provinzen in die Unabhängigkeit entlassen, was einen Aderlaß an Menschen und Material bedeutete, von dem sich das Imperium bis heute nicht erholen konnte.

Doch die Situation sollte sich weiter verschlechtern. Die Nordprovinzen wurden von Unruhen ergriffen, da der dortige Adel durch die hohen Kosten der Grenzbefestigungen fast völlig verarmt war und sich kaum noch Haustruppen leisten konnte. So war Aufständen Tür und Tor geöffnet und vielerorts bildeten sich Volksräte, die imperiale Statthalter aus ihren Ämtern drängten. Die sinkenden Steuereinnahmen bewogen Kaiser Dadalon III. dazu, seinen Favoriten, den Fardashi Fraiz Alkaldo nach Norden zu senden, um dort wieder Ruhe und Ordnung herzustellen. Alkaldo griff mit der Hilfe seiner eigenen Haustruppe und weitgehenden kaiserlichen Privilegien hart durch: Die Volksräte wurden gefangen und wegen Verrats hingerichtet. Seine eigenen Truppen schlugen jeden Aufstand brutal nieder und verwüsteten so manche Siedlung. Die kaiserlichen Kassen begannen sehr bald, sich wieder mit Gold zu füllen, doch das Regime des Fraiz Alkaldo wurde immer grausamer.

Als bekannt wurde, daß er einen Großteil der Einnahmen für sich behielt, um sein eigenes Heer zu vergrößern, das zu einem wesentlichen Teil aus übelsten Söldnern und vom Imperium verurteilten Verbrechern bestand, mußte der Kaiser handeln, doch es war bereits zu spät. Alkaldo verbündete sich mit den Eisfürsten von Isthak und belagerte die imperiale Stadt Elkar, die er schließlich einnehmen konnte und sie zu seiner persönlichen Hauptstadt ernannte. Zusammen mit seinen Verbündeten aus dem Eisreich kannte der Fardashi von da an nur noch ein einziges Ziel: Die Vernichtung des Imperiums.

Die Einheiten der imperialen Armee



Die Eigenschaftensymbole und ihre Bedeutung

Nahkampfstärke

Panzerung

Beweglichkeit

Moral

Fern-kampfstärke

Schadenspunkte (Einzelfiguren, Gerät)

Geschützstärke

Die Einheitensymbole und ihre Bedeutung

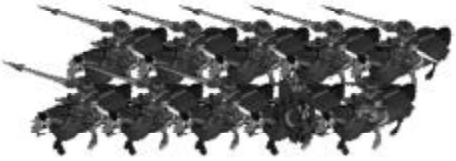
Anführer

Standartenträger

Musiker

Rekrutierungspunkte (Wert der Einheit)

Adlige Lanzenreiter (KAISERHEER)



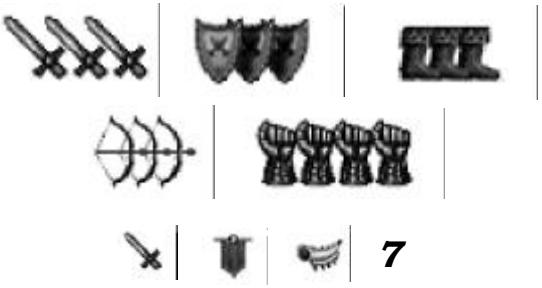
250

8

Die adligen Lanzenreiter schützen ihre Pferde mit Kettenpanzern und überziehen diese mit einem Tuch. Die Reiter selbst tragen Kriegsharnische. Im Kampf verwenden sie Lanze, Langschwert und Schild.

Adlige Langbogenschützen (KAISERHEER)

210



7

Die adligen Langbogenschützen tragen metallene Brustpanzer und verwenden im Kampf Langbogen und Schild. Im Nahkampf bringen sie ihre Schwerter zum Einsatz.

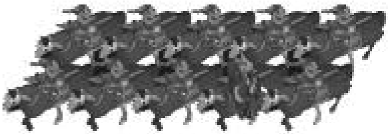
Adlige Armbrustschützen (KAISERHEER)

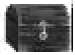
210

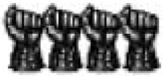
7

Die adligen Armbrustschützen tragen metallene Brustpanzer und verwenden im Kampf Armbrust und Schild. Im Nahkampf bringen sie ihre Schwerter zum Einsatz.

Adlige Sturmreiter (KAISERHEER)



 *200*



8

Die adligen Sturmreiter schützen ihre Pferde mit Tuch und tragen selbst Kriegsharnische. Im Kampfe verwenden sie Langschwert und Schild.

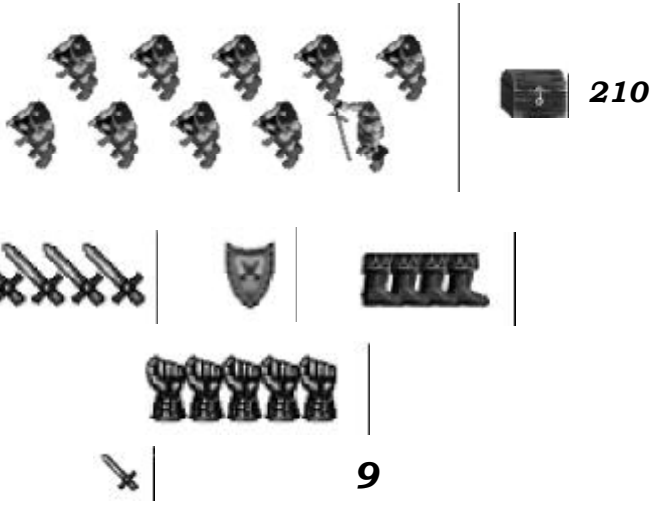
Adliges Fußvolk (KAISERHEER)

120

7

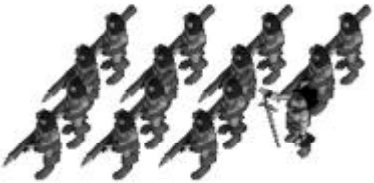
Die adligen Fußsoldaten sind mit Kriegsharnischen gepanzert und verwenden im Kampf Langschwert und Schild.

Berserker (Nordmark)



Die Berserker können sich in einen wilden Blutrausch steigern, in dem sie kaum Schmerzen verspüren und mit übermenschlicher Kraft und ohne Furcht kämpfen. Berserker sind mit zweihändigen Äxten ausgerüstet und völlig ungepanzert.

Mammutjäger (NORDMARK)

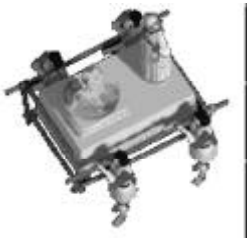


120

7

Die Mammutjäger sind ein Stamm von wilden Barbaren aus der Nordmark. Mit mächtigen angespitzten Baumstämmen jagen sie die Feinde des Imperiums. Sie tragen keine Rüstung und setzen im Nahkampf das Schwert ein.

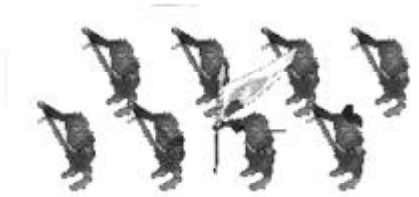
Altar der Reinigenden Flamme (ORDEN DES REINIGENDEN LICHTS)



120

Der Altar ist das Wahrzeichen des Ordens vom Reinigenden Licht. Der Altar wird von vier Trägern über das Schlachtfeld bewegt. Auf dem Altar befindet sich ein Ordensmagier mit seiner Feuerschale. Der Altar stärkt die Moral der Truppe und der Magier kann zudem Feuerbälle verschießen.

Krieger vom Orden des Reinigenden Lichts (ORDEN DES REINIGENDEN LICHTS)



280

6

Die Ordenskrieger sind mit schweren Vollrüstungen gepanzert und verwenden im Kampf ein beidhändiges Schwert. Die Kämpfer des Ordens sind fanatische Krieger und gelten als die mutigsten Streiter für das Imperium.

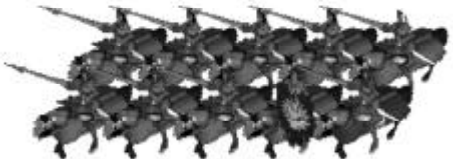
Novizen vom Orden des Reinigenden Lichts (ORDEN DES REINIGENDEN LICHTS)

110

6

Die Novizen sind die noch in der Ausbildung befindlichen Ordenskrieger. Sie nehmen wegen ihrer Unerfahrenheit nur in Notfällen an Schlachten teil und sind in kleineren Einheiten organisiert. Ihre Panzerung ist leicht und sie kämpfen mit einem beidhändigen Schwert.

Ritter vom Orden des Reinigenden Lichts (ORDEN DES REINIGENDEN LICHTS)

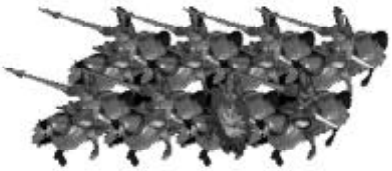


330

8

Die Ordensritter reiten auf schweren Schlachtrössern, die sie mit metallenen Pferdepanzern schützen. Im Kampfe verwenden sie Lanze, Handwaffe und Schild. Ihre Panzerung besteht aus stark schützenden, aber schweren Vollrüstungen.

Ordensmeister (ORDEN DES REINIGENDEN LICHTS)



430

6

Die Ordensmeister sind eine kleine Gruppe von besonders erfahrenen und kampfstarken Ordensrittern. Sie tragen Vollrüstungen und aufwendig verzierte Helme. Besonders hohe Kampffertigkeiten haben sie mit Lanze und Schwert.

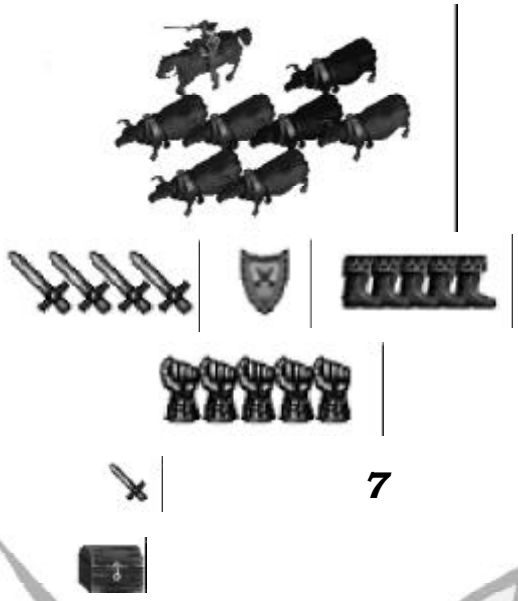
Berittene Bogenschützen (OSTMARK)

280

9

Die berittenen Bogenschützen stammen aus der Ostmark. Sie können sich während des Ritts im Sattel drehen und so ihre Gegner in jeder Richtung angreifen. Die Reiter sind mit Kurzbögen ausgerüstet und tragen metallverstärkte Lederrüstungen. Im Nahkampf greifen sie zum Speer.

Kampfstierherde (OSTMARK)



190

7

Eine Kampfstierherde wird von ihrem Treiber gelenkt. Sobald der Treiber die Herde auf einen Feind zutreibt, ist diese kaum noch zu kontrollieren und kämpft ungestüm gegen alles, was sich ihr in den Weg stellt.

Armbrustschützen (PROVINZHEER)

130

7

Die Armbrustschützen sind ungepanzert und verwenden Schilde zum Schutz. Sie verfügen neben der Armbrust lediglich über einen Dolch.

Mob
(PROVINZHEER)

80

9

Der Mob besteht aus verurteilten Verbrechern, die mit provisorischen Waffen ausgestattet und in Ketten auf das Schlachtfeld geführt werden. Um die Kampfmoral des Mobs zu erhöhen, werden die Kämpfer auf dem Schlachtfeld angekettet, so daß sie nicht fliehen können.

Falkaune (PROVINZHEER)

240

Die Falkaune ist ein Geschütz, welches Kugelgeschosse abfeuert. Sie ist ein relativ neu entwickeltes Gerät, das sich auf dem Schlachtfeld erst noch beweisen muß.

Fußvolk (PROVINZHEER)

120

7

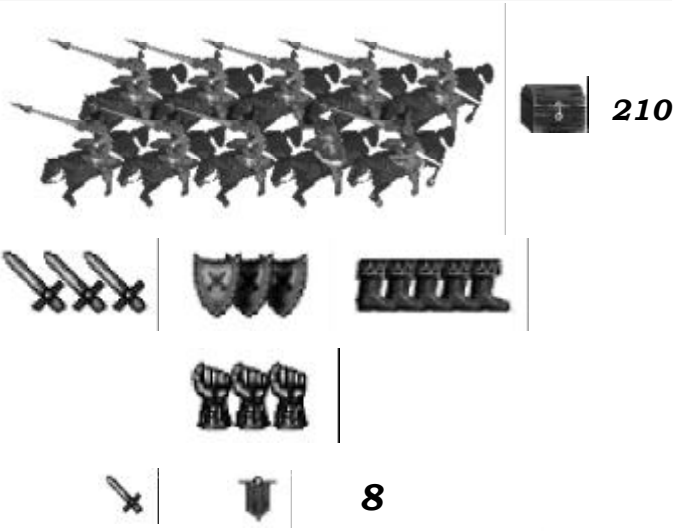
Die Infanterie ist mit Schild und Brustharnisch gerüstet. Als Waffe trägt sie das Kurzschwert für den Nahkampf.

Khybors Schrecken (PROVINZHEER)

30

Khybors Schrecken ist ein nach seinem Konstrukteur, Khybor Sherran, benannter Mörser, der kleine Stein- und Brandgeschosse abfeuern kann.

Lanzenreiter (PROVINZHEER)



Die leichte Kavallerie verwendet ungepanzerte Reitpferde. Die Reiter schützen sich mit Lederrüstung und Schild. Im Kampfe greifen sie zu Lanze und Langschwert.

Pikeniere (PROVINZHEER)

160

5

Die Pikeniere sind mit Harnischen gerüstet und tragen die Pike als Waffe. Die Pikeniere operieren in geschlossener Ordnung und sind, da sie ein Karree bilden können, im Nahkampf höchst standhaft und nur schwer zu besiegen.

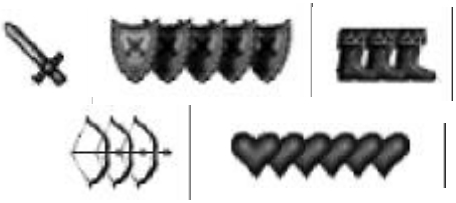
Fahrende Festung mit Flammenspeier (SÜDMARK)

180

Auf dieser von Ochsen gezogenen zweistöckigen Festung thront ein mächtiger Flammenspeier. Mit dieser Waffe wird eine brennende Flüssigkeit auf das Ziel gefeuert. Auch wenn die Reichweite des Speiers sehr gering ist, so verfügt er doch über eine hohe Kampfkraft.

Fahrende Festung mit Langbögen (SÜDMARK)

120



Die mit Langbogenschützen ausgestattete Festung wird von zwei Ochsen gezogen und ist stark gepanzert. Die Bogenschützen sind auf dem Turm sicher vor Nahkampfangriffen und haben durch die Höhe ein großes Zielgebiet.

Streitwagen (SÜDMARK)

100

Ein Streitwagen wird von Pferden gezogen und hat zwei Mann Besatzung, die mit Kettenhemd und Schild, Wurfspeeren und einer Handwaffe ausgestattet sind. Der Wagen eignet sich besonders zum Überrennen von Einheiten.

Druidenzirkel (WESTMARK)

190

5

Achtung: Der Druidenzirkel kann Magie wirken.
HERR DES WALDES
(Beschwört ein mächtiges Baumelementar.)
MAGISCHE WURZELN
(Läßt Wurzeln auf dem Spielfeld wachsen, die jeden Gegner am Fortkommen hindern)
KLEINE FREUNDE
(Es erscheinen Waldgeister, die jeden Gegner attackieren können. Dieser Spruch kann nur im Wald gewirkt werden.)

Die Druiden sind in den weiten Wäldern der Westmark beheimatet. Die Magie, der sie sich bedienen, beziehen sie aus den Bäumen, doch einige ihrer teilweise sehr wirkungsvollen Zauber können sie überall anwenden.

Waldläufer (WESTMARK)

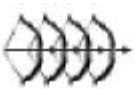
190

9

Die Waldläufer sind eine Elitetruppe von Kundschaftern, die gut mit dem Schwert und dem Langbogen umgehen können. Waldläufer tragen metallene Schuppenpanzer, Umhänge mit Kapuzen und kniehohe Lederstiefel.

Kaiserliche Arquebusiere (ZENTRALMARK)

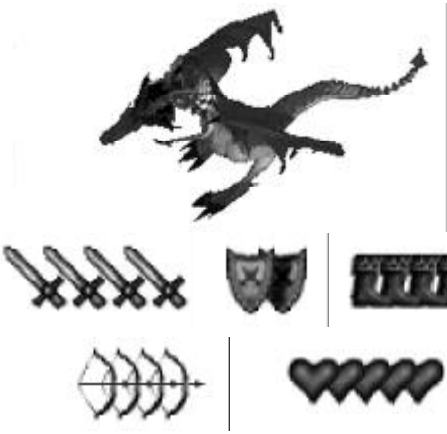
90



7

Die kaiserlichen Arquebusiere bilden die Zwergengarde des imperialen Hofes. Sie sind mit Schußwaffen, den sogenannten Arque-busen, ausgerüstet, die eine beachtliche Feuerkraft haben.

Kaiserlicher Drachenreiter (ZENTRALMARK)



260

Die Drachen sind wahrlich die Giganten des Schlachtfeldes. Der Drachenreiter leitet den Drachen in die Schlacht, der neben Biß- und Klauenangriffen den Gegner mit dem gewaltigen Schlag seines Schwanzes und seinem tödlichen Feuerodem vernichten kann.

Imperiale Helden und Befehlshaber

Helden und Befehlshaber sind individuelle Charaktere, die sich einer Einheit anschließen können, um diese im Kampf zu verstärken, oder sie suchen ihr Kriegsglück auf eigene Faust. Prinzipiell gelten für Helden alle Eigenschaften normaler Einheiten. Je nach Erfahrungsstufe und individuellen Gegebenheiten sind Helden unterschiedlich stark im Kampf.

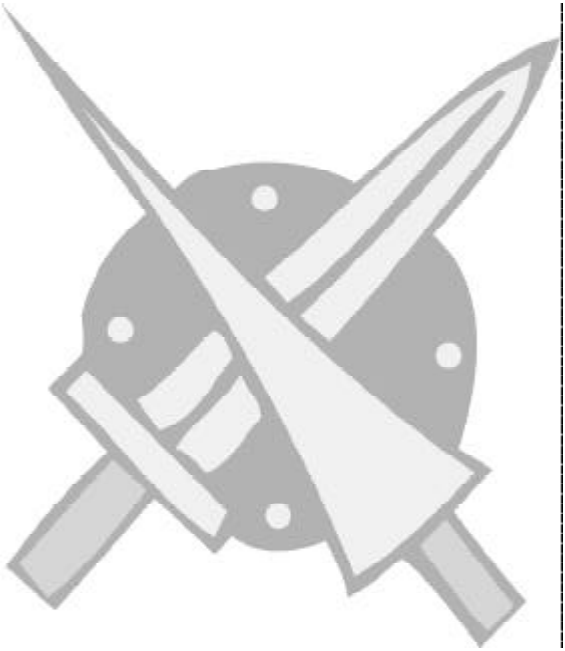
Die Erfahrungsstufe eines Helden wird immer mit einem Stern ( ) gekennzeichnet. Alle Helden ab der Erfahrungsstufe 2 (elten als Befehlshaber. Die bloße Anwesenheit eines solchen Befehlshabers kann schon dafür sorgen, daß die Einheiten in seiner Nähe mit größerem Mut in den Kampf ziehen.

Magier

Magier sind die Meister der übersinnlichen Kräfte. Je nach Herkunft (Kirche Meridas, Orden des Reinigenden Lichts oder Magiergilde) verfügen sie über unterschiedliche Sprüche. Während sich die klerikalen Magierpriester eher auf Heilzauber verstehen, sind die Angehörigen des Ordens sehr gewandt im Umgang mit mächtiger Kampfmagie, wobei sie gleichzeitig fähige Anführer sind.

Je höher die Erfahrungsstufe des Magiers ist - sie wird durch das Symbol angezeigt - desto mehr Sprüche stehen ihm zur Verfügung. Auch die Anzahl der Magiepunkte erhöht sich mit der steigenden Erfahrungsstufe.

Zaubersprüche



Magier

Annakors Schutz

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 2

Dieser Schutzzauber verhindert, daß bösartige Manipulationszauber die geschützte Einheit verändern können. Der Spruch wirkt während der gesamten Schlachtdauer.

Lähmung

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 3

Mit diesem Spruch wird ein einzelner gegnerischer Charakter attackiert. Wirkt der Zauber, so verliert das Opfer deutlich an Mobilität. Die Wirkung hält während der ganzen Schlacht an.

Magischer Schild

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 3

Der Magische Schild kann auf jede Einheit gewirkt werden und dient als Schild gegen alle Arten von Fernkampfangriffen. Er ist nur schwer zu durchdringen.

Magier

Magische Parade

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 3

Ist eine Einheit im Nahkampf mit der Magischen Parade geschützt, so ist sie nur schwer zu treffen. Der Spruch kann auf alle Einheiten angewendet werden und hält während der gesamten Schlacht an.

Geistform

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 2

Ein einzelner Charakter, der mit dem Spruch Geistform verzaubert wurde, verwandelt sich für kurze Dauer in eine geisterhafte Gestalt, die sich durch andere Objekte auf dem Schlachtfeld hindurch bewegen kann.

Raumloser Pfad

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 3 pro Element

Der Raumlose Pfad öffnet ein Dimensionstor innerhalb eines Radius von 50 Schritten um den Magier. In diesem Bereich kann eine Einheit über diesen Pfad ihre Position verändern.

Priester

Heilende Hand

Priesterklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 1

Wirkt ein Priester die Heilende Hand, so wird ein einzelner Charakter zumindest teilweise von seinen Verletzungen befreit.

Meridas Kind

Priesterklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 3

Durch diesen Spruch erhält eine Einheit großen moralischen Beistand. Panik ist bei einer verzauberten Einheit kaum denkbar.

Meridas Strafe

Priesterklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 1

Meridas Strafe wirkt sich wie ein Angriff auf den Feind aus. In der Regel wirkt dieser Spruch stark genug, um einen gewöhnlichen Gegner auf der Stelle zu töten, aber auch feindliche Helden haben große Furcht vor Meridas Strafe.

Priester

Fluch der Götter

Priesterklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 3

Wird eine feindliche Einheit mit dem Fluch der Götter belegt, so sinkt ihre Moral auf ein bedenkliches Maß. Der kleinste Schreck sollte dann schon ausreichen, die Einheit fliehen zu lassen.

Heilige Stärke

Priesterklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 3

Die Heilige Stärke verbessert die Nahkampfeigenschaften einer ganzen Einheit deutlich und dies während der ganzen Schlacht.

Meridas Zorn

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 3

Wer Meridas Zorn ausgesetzt wird, verliert auf magische Weise Teile seiner Nahkampfeigenschaften. Treffen kann dieser Spruch jede feindliche Einheit.

Priester

Knochenbann

Priesterklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 4

Der Knochenbann ist ein mächtiger Zauber, der Untote aller Art wieder in das Reich der Schatten zurückschickt.

Sieg des Lichts

Priesterklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 5

Der Sieg des Lichts ist meist die letzte Möglichkeit, dämonische Horden zu dezimieren. Der Spruch wirkt gegen jeden Dämonen. Doch leider gelingt der Zauber nicht immer.

Ordensmagier

Flammenwand

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 2

Für kurze Zeit vermag ein Ordensmagier eine 15 Schritte breite Flammenwand aufzubauen, die nicht zu passieren ist.

Feuerball

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 2

Ein Ordensmagier hat die Möglichkeit, seinen Feinden während des Kampfes eine größere Anzahl von Feuerbällen entgegenzuschleudern.

Flammenschlag

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 3

Der Flammenschlag ist ein mächtiger Feuerzauber, der Tod und Vernichtung über die Feinde bringt und für heillosen Schrecken unter den Überlebenden sorgen kann.

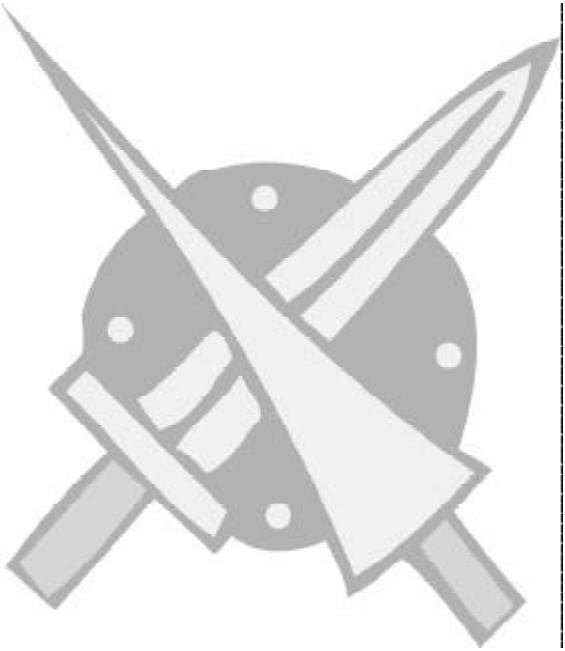
Ordensmagier

Feuriger Meister

Magierklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 10

Beschwört der Orden des Reinigenden Lichts die Flamme, so erscheint der Feurige Meister, das Elementar des Feuers. Dieses Elementar ist der leibhaftige Alptraum für alle Feinde des Lichts. Stirbt jedoch der Beschwörer des Elementes, so gerät es außer Kontrolle und greift alles in seiner unmittelbaren Nähe an. Vorsicht ist also geboten.

Magische Dinge



Drachenbanner

Geeignet für: Einheiten mit Standartenträger

Weht das mächtige Drachenbanner über einer Einheit des Imperiums, so verbreitet sich unter den Feinden Furcht. Sinkt das Banner im Kampfe, so schwindet die Furcht des Gegners vor dieser Einheit.

Flammenring

Geeignet für: Helden, Zauberer

Trägt ein rechtschaffender Mensch diesen Ring, so ist es ihm in der Schlacht gegeben, einen tödlichen Kranz aus Flammen rings um sich zu entfachen. Allerdings ist die Gewalt des magischen Feuers so stark, daß auch der Träger selbst in Mitleidenschaft gezogen werden kann.

Godfrends Umhang

Geeignet für: Helden

Der Wert dieses magischen Umhanges ist kaum zu schätzen, schützt er den Träger doch vor finsteren Zaubersprüchen. Magische Waffen vermag er jedoch nicht abzuwehren.

Pergament des Schreckens

Geeignet für: Helden, Zauberer

Wehe dem, der dieses Pergament erblickt. Einmal entrollt, bildet sich aus den Runen ein Schlund des abgrundtiefen Schreckens und alle, die sich im Umkreis von 15 Schritten vom Träger der Spruchrolle befinden, werden mit diesem alptraumhaften Anblick geprüft. Nur wenige können ihm standhalten.

Ring Algrims

Geeignet für: Helden, Zauberer

Dieser Ring ist sicherlich ein großes Geschenk für nichtzauberkundige Recken, kann man in ihm doch einen magischen Spruch einbetten und auf Verlangen wirken lassen. Leider läßt sich der Spruch nur einmal anwenden.

Schicksalsgemme

Geeignet für: Helden, Zauberer

Wer die Schicksalsgemme trägt, führt ein magisches Artefakt mit sich, welches dem Träger in Momenten großer Not zur Seite stehen kann und scheinbar unabwendbare Dinge wie Wunden oder finstere Magie verhindert. Dennoch sollte niemand sein Schicksal herausfordern.

Schwert der Furcht

Geeignet für: Einheiten, Helden, Zauberer

Das Schwert der Furcht ist eine legendäre Waffe in der Schlacht. Vor diesem Schwert, verziert mit mächtigen Elfenrunen, flohen schon große Heerführer und furchtbare Monster in wilder Angst.

Siegesstandarte

Geeignet für: Einheiten mit Standartenträger

Die Siegesstandarte des Kaisers verleiht der Einheit, der die Ehre zuteil wird, diese zu führen, zusätzliche Kampfkraft. Fällt der Träger dieses edlen Banners in der Schlacht, so verliert die Einheit ihren Vorteil sogleich.

Trank der Stärke

Geeignet für: Helden, Zauberer

Der Trank der Stärke verleiht nach seiner Einnahme kurzfristig unglaubliche Kraft. Dieser Vorteil sollte sogleich genutzt werden, läßt die Wirkung doch fast so schnell wieder nach wie sie eingesetzt hat.

Artors Axt

Geeignet für: Helden

Die legendäre Axt Artors ist eine wahrlich meisterhafte Waffe. Einst geschmiedet von den Zwergen verleiht sie dem Träger eine wundersame Kampffertigkeit. Wer diese Streitaxt auf dem Schlachtfelde trägt, wird als ernster Gegner geachtet.

Banner des Mutes

Geeignet für: Einheiten mit Standartenträger

Glücklich sei die Einheit, deren Standartenträger die Runen des Mutes auf dem Banner führt. Solange das Banner weht, werden die angeführten Krieger Zuversicht in Kampfe zeigen.

Berserkerschwert

Geeignet für: Helden

Das mächtige Berserkerschwert dient dem Träger nicht nur mit seiner scharfen Klinge, sondern steigert diesen während der ganzen Schlacht in einen regelrechten Kampfesrausch.

Blaues Amulett

Geeignet für: Einheiten, Helden

In einem Umkreis von 10 Schritten verhindert das Blaue Amulett, eines der letzten Elfenartefakte, das Wirken jeglicher Zaubersprüche. Magische Dinge sind jedoch nicht der Wirkung des Amuletts unterworfen.

Darraks Ring

Geeignet für: Helden, Zauberer

Oft schon war der Ring Darraks die letzte Rettung, kann dieser Ring doch ein Dimensionstor öffnen und so seinen Träger um bis zu 15 Schritte innerhalb eines Augenblickes teleportieren. Bleibt zu sagen, daß dies der letzte von 4 Teleportationsringen ist. Die übrigen drei sind durch Unfälle bei der Benutzung auf ewig verschwunden.

Gadanors Stab

Geeignet für: Zauberer

Der sagenumwobene Erzmagier Gadanor hinterließ viele Artefakte. Eines davon ist sein Stab, welcher dem magiekundigen Träger bei Gebrauch magische Energie zurückgeben kann. Es besteht jedoch auch die Gefahr, dem Stab Tribut zollen zu müssen und magische Energie zu verlieren.

Heiltrank

Geeignet für: Helden, Zauberer

Magische Heiltränke sind auf dem Schlachtfeld sehr begehrt, frischen sie doch angeschlagene Recken wieder auf.

Horn der Zerstörung

Geeignet für: Helden, Zauberer

Befindet sich der Träger dieses wundersamen Instruments nicht im Nahkampf, so kann er das Horn ertönen lassen. Durch den magischen Klang erleiden alle Einheiten innerhalb von 6 Schritten einen mentalen Angriff. Das Horn kann in jeder Schlacht nur einmal verwendet werden.

Magische Pfeile

Geeignet für: Einheiten, Helden, Zauberer

Diese sagenhafte Spruchrolle der Elfen macht es möglich, vor der Schlacht eine bestimmte Anzahl von Pfeilen für Bögen und Langbögen magisch aufzuladen. Für diese Pfeile stellen normale Rüstungen kein Hindernis dar.

Reif der Verwandlung

Geeignet für: Helden, Zauberer (ohne Panzerung)

Der Reif der Verwandlung ist ein absonderliches Ding. Streift der Träger den Reif über, so verwandelt er sich auf der Stelle in ein mächtiges und furchteregendes Ungeheuer. Die Dauer der Verwandlung ist nicht vorherzusagen, doch sicher ist, daß die Rückverwandlung sehr viel Kraft abverlangt.

Schwert der Behendigkeit

Geeignet für: Helden, Zauberer

Der Träger der Klinge wird überrascht sein, wie leicht diese zu führen ist. Dank der Behendigkeit sollte der Träger dieses Schwertes in einem Gefecht immer zuerst zuschlagen können.

Spiegelbild

Geeignet für: Helden, Zauberer

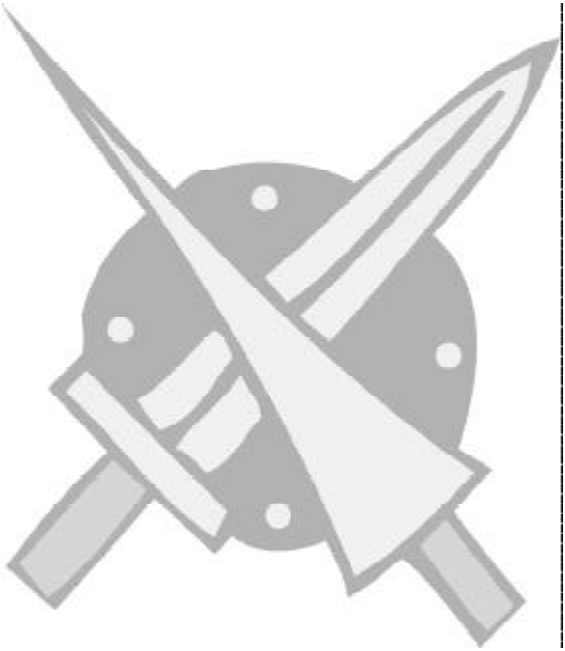
Wird der Stein von seinem Träger aktiviert, so erscheint aus dem Nichts ein Spiegelbild, welches dem Träger bis aufs Haar gleicht. Durch diesen Zauber wird der Feind es schwer haben, das richtige Gegenüber zu treffen.

Standarte der Raserei

Geeignet für: Einheiten mit Standartenträger

Eine Einheit, die diese Standarte führt, kann durch die magischen Runen besonders leicht in Raserei verfallen und dann den Feind mit entsprechender Kraft bekämpfen. Fällt der Standartenträger, so wirkt die Magie der Standarte nicht mehr.

Notizen IMPERIUM



IKARION Software GmbH
Bahnhofstr.18-20 D-52064 Aachen
Tel: 0241/470150
Fax: 0241/4701525
Internet: http/www.ikarion.com
E-Mail: info@ikarion.com